Tamara Bodden/Rebecca Bachmann (Hrsg.)

New Skills Unlocked

Kulturwissenschaftliche Theorien und Analysen von Games



T. Bodden / R. Bachmann (Hrsg.): New Skills Unlocked

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter http://d-nb.de abrufbar.

Diese Arbeit wurde gefördert durch den Open-Access-Publikationsfonds der Universität Kassel und im Rahmen des Projekts "Multiplayer Mentors" durch das Promotionskolleg GeKKo des Fachbereichs 02 der Universität Kassel.

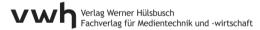
Das Buch ist auch als freie Online-Version über den Publikationsserver der Universität Kassel KOBRA (Kasseler OnlineBibliothek, Repository und Archiv) erreichbar. Es gelten die Lizenzbestimmungen der Online-Version.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz – http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de.



DOI: 10.17170/kobra-202402299703

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2024



www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-197-8

Inhaltsverzeichnis

Tan	nara Bodden, Rebecca Bachmann	
Einleitung		
I	Theorien	
Chr	ristine Riess	
[mı	umbles unintelligibly]	
Koı	mmunikative Praktiken bei <i>LEGO Harry Potter</i>	17
Reb	ecca Bachmann	
"Tv	wo Simons? There can't be two Simons!"	
Son	na als philosophisches Gedankenexperiment	
der	personalen Identität	37
Ana	lreas Niegl	
"TI	he Wild and Awful Pursuit of an Indefinite Object"	
Des	ire, Randomness and the Death Drive in Roguelikes	51
II	Methoden	
Tan	nara Bodden	
"TI	he world is scored by the traces we carved into it"	
Lin	guistic Landscapes in Videospielen	71
Chr	ristina Liemann	
Cri	tical Gazing als Methode	
Inte	eraktionen zwischen Spieler*innen, Kamera	
und	Spielwelt am Beispiel von Cyberpunk 2077	87
Lua	na Bauchspieß	
Im	Anfang war das Game	
	· God Gaze als theologische Lesart von Videospielen am Beis	-
der	subjektifizierend-objektifizierenden Gottperspektive in Die S	Sims 4 107

6 Inhaltsverzeichnis

III Impulse

Jannis Grimberg, Fabian Mehmel	
Historische Authentizität im Videospiel	
(Un)realisierbare Authentisierungspotenziale	
in Assassin's Creed II und Kingdom Come: Deliverance	123
Jan Sinning	
"In the end, your best friend kills you."	
Die Mafia-Spielereihe im Spannungsfeld zwischen Gangsterfilm-	
referenzen und popkultureller Organized-Crime-Faszination	141
Annegret Montag	
Geteiltes Wissen	
Skillsharing als geteilte Praktik im <i>Minecraft</i> -Let's Play	163
Felix Thielemann, Paul Reszke	
"Understand creativity. See Art in the world."	
Der digitale Diskurs um <i>Disco Elysium</i> als Beispiel alltags-	
sprachlicher Aushandlung des Kunstcharakters neuer Medien	179
<u></u>	
Ubersicht der Beiträger*innen	199